MEGA DRIVE

RAGE™

24 MEG

TIME WARNER INTERACTIVE

SEGA

ADVERTÊNCIA PARA EPILÉPTICOS

LER ANTES DE UTILIZAR A CONSOLA DE JOGOS SEGA OU DE PERMITIR AOS SEUS FILHOS A SUA UTILIZAÇÃO.

Uma pequena percentagem de indivíduos são particularmente sensíveis ao fenómeno epiléptico quando expostos a determinados padrões de luz ou luzes, tal como a da televisão ou dos jogos de vídeo. Essas pessoas podem não ter um historial médico de epilepsia. Por favor, toma às seguintes precauções para minimizar qualquer risco:

ANTES DE USAR:

- Se tu ou alguém da tua família alguma vez tiveram epilepsia ou sentiram perda de consciência quando expostos a estímulos luminosos, consulta o teu médico antes de começares a jogar.
- Senta-te pelo menos a 2,5m do écran de televisão.
- Se estiveres cansado ou não tiveres dormido o suficiente, descansa e recomeça apenas quando te sentires bem.
- Certifica-te de que a sala onde estás a jogar está bem iluminada.
- Usa o jogo numa televisão de pequeno écran (de 35cm ou menos)

DURANTE O USO

- Descansa pelo menos 10 minutos por hora enquanto estás a jogar.
- Os pais devem vigiar os filhos quando estes estão a jogar videojogos. Se sentires alguns dos seguintes sintomas durante o jogo: tonturas, alteração de visão, contracções musculares ou dos olhos, perda de consciência, desorientação, movimentos involuntários ou convulsões, deves parar IMEDIATAMENTE de jogar e consultar o teu médico antes de recomeçares.

INDICE

PREPARAÇÃO DA CONSOLA

1. Assegura-te que o teu sistema Sega Mega Drive está desligado (OFF). Insere devidamente o cartucho do jogo Primal Rage.

2. Liga o Controlador da Mega Drive na porta "Control 1" da tua Sega Mega Drive.

3. Liga a tua Mega Drive. Quando a sequência de títulos começar, podes premir START algumas vezes para ir directamente para o ecrã START/OPTIONS.

PRIMAL RAGE - A HISTÓRIA

À milhões de anos atrás, antes de os humanos terem caminhado neste planeta, reinava a fúria. A vida na Terra era complexa, existia um equilíbrio entre a necessidade para proteger a própria vida e alimentar a energia vital dos outros. À medida que estes instintos evoluíram, também o fizeram os deuses.

Estes deuses personificavam os espíritos da Fome e da Sobrevivência, da Vida e da Morte, da Demência e da Decadência, e especialmente, do Bem e do Mal. Eles tomaram as formas que mais se encaixavam nas suas necessidades e lutaram batalhas incontáveis nas fronteiras primordiais da Terra. A vida na Terra lentamente multiplicou-se, e os deuses tornaram-se mais poderosos e as suas batalhas mais intensas. Quando a vida se espalhou por todos os cantos da Terra, os céus chocaram e a Terra tremeu com o fervor das batalhas dos deuses. Os Dinossauros eram os animais dominantes em terra, e densas florestas cobriam quase todo o espaço disponível. Novas formas de vida surgiram rapidamente, e civilizações emergiram.

Então o delicado equilíbrio rompeu-se. Balsafas, um grande mágico de uma dimensão paralela, apercebeu-se da ameaça que a Terra cedo representaria para o resto da galáxia. Para travar esta ameaça, ele planeou destruir o equilíbrio entre os deuses. Faltando-lhe o poder para matar um deus directamente, ele em vez disso baniu um dos deuses para um túmulo em rocha, isolado no centro da Lua. Isto causou distúrbios imediatos no equilíbrio do poder, seguido de uma enorme explosão que cobriu a Terra por uma gigantesca nuvem de cinza vulcânica. A grande maioria da vida no planeta morreu, e os deuses sobreviventes caíram num estado de animação suspensa.

Agora, milhões de anos depois, um meteorito colide com a Terra, e a sua fúria destrutiva reorganiza os continentes e destrói as cidades. Os humanos sobrevivem, mas a tecnologia é aniquilada. A fúria dos Cataclismos é suficiente para acordar os deuses aprisionados. Os deuses emergem para descobrir que a Terra que eles conheciam desapareceu. É agora uma nova Urth. Os deuses estão acordados e esfomeados. Prepara-te para a batalha!

CONTROLOS GERAIS

O manual refere-se aos seguintes controlos:

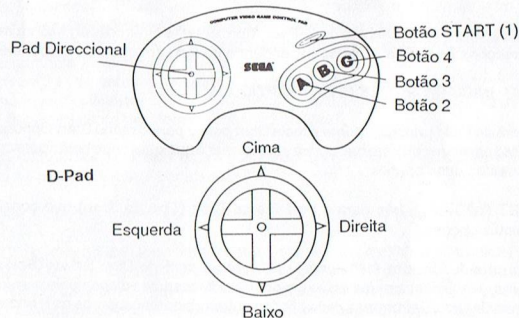



TABELA DE REFÊRENCIA DE CONTROLOS

Ao longo deste manual, movimentos de luta e especiais são apresentados em combinações de pressões de botões e múltiplas direcções usando o D-Pad. Usa estas referências para refinar o emprego dos botões e do D-Pad.

Controlador de 3 Botões :

Botão Start	=	Levantar Rápido (1)
Botão A	=	Levantar Feroz (2)
Botão B	=	Baixar Rápido (3)
Botão C	=	Baixar Feroz (4)

Controlador de 6 Botões :

Botão X	=	Levantar Rápido (1)
Botão Y	=	Levantar Feroz (2)
Botão A	=	Baixar Rápido (3)
Botão B	=	Baixar Feroz (4)
Botão Z	=	Especial #1
Botão C	=	Especial # 2
Botão Start	=	Pausa

D-Pad

B	=	D-Pad para baixo
C	=	D-Pad para cima
A	=	D-Pad para aproximar-se do oponente
R	=	D-Pad para retroceder, afastar-se do oponente

Nota: Ambos os movimentos do D-Pad, A(proximar) e R(etroceder) são na realidade as direcções Esquerda e Direita dependendo do lado em que está o oponente.

MENU INICIAR/OPÇÕES (START/OPTIONS)

No ecrã de título principal, prime a tecla Start para ir para o menu Start/Options. Prime o D-Pad para cima ou para baixo para seleccionar e qualquer outro botão para confirmar uma destas duas opções:

START (INICIAR) - Irás para o ecrã Game Type (Tipo de Jogo) que consiste nas seguintes opções:

Jogo para 1 Jogador (1P Game) - Leva-te ao ecrã de Dino Select (Selecção de Dinossauro). Seleccionarás então um dos seis dinossauros disponíveis para lutar pelo domínio da Urth. Defrontarás cada um dos outros cinco dinossauros no território deles.

Treino para 1 Jogador (1P Trainnig) - Leva-te para o ecrã Dino Select (Selecção de Dinossauro) e seleccionarás o dinossauro com o qual queres treinar. Também seleccionarás o oponente que desejas enfrentar.

Jogo para 2 Jogadores (2P Game) - Cada jogador selecciona um dinossauro no ecrã de Dino Select (Selecção de Dinossauro). O jogo acaba quando o mundo for dominado por um jogador, ou quando se esgota o tempo de um jogador ou quando não se selecciona CONTINUE (Continuar).

Resistência (Endurance) - Cada jogador escolhe quatro dinossauros. Durante o jogo, cada jogador selecciona um dinossauro dos quatro que escolheu e a batalha começa. Quando um jogador perde uma batalha, ele perde esse dinossauro, tendo então de seleccionar outro. O jogo acaba quando um jogador perde quatro dos seus dinossauros.

Regulação dos Danos na Modalidade para 2 Jogadores (1P Handicap) - Esta opção permite-te ajustar a teu gosto os danos que podes suportar. Por defeito é definido para 100%. Pode ser definido parą qualquer numero entre 50 e 150%. A estratégia é dar aos jogadores menos experientes mais resistência para competir durante períodos mais longos.

Options (Opções) - Selecciona esta opção para ir para o ecrã Options (Opções) e fazer várias alterações ao jogo. No ecrã de opções, prima o D-Pad para cima ou para baixo para mover as flechas brilhantes para junto da opção que pretendes alterar. Prime para a Esquerda ou Direita para circular através das escolhas. Aqui estão as opções:

Credits (Créditos) - Esta opção permite-te definir o jogo para permitir desde 1 a 10 créditos (continuações).

Round Time (Tempo do Assalto) -Podes definir o tempo do assalto, para desafiar o teu oponente para uma rápida vitória. O tempo do assalto pode ser definido desde 30 a 80 segundos em incrementos de 5 segundos.
Por defeito é 55 segundos.

Rounds (Assaltos) - Podes definir o numero de assaltos que lutarás com o teu oponente antes de ser determinado o vencedor. Selecciona 7 para um melhor de quatro em 7 assaltos, 5 para o melhor de três em cinco, 3 para o melhor de dois em três e 1 para um combate a um assalto.
Se existirem três empates, e ambos os jogadores têm um numero igual de vitórias, o jogo entra num sistema de morte súbita (Suddc ı Death). Se acontecer um empate em morte súbita, ambos os jogadores perdem a l ıtalha.

Dificulty (Dificuldade) - Podes definir o nível de dificuldade do jogo desde 1 (o mais fácil) até 16 (o mais difícil). Por defeito é 7.

Nota: Nos níveis 1-6, não podes ir à batalha final no modo 1Player Game.

Game Gore (Opção de Jogo Sangrento) - Selecciona GORE ou NO GORE (por defeito é GORE). Se NO GORE é seleccionado, não existirá sangue, gente devorada ou Fatalities (Fatalidades). Este inclui um assalto para recuperar forças que ocorre antes da batalha final no 1Player Game. Em vez do recuperar forças, receberás 50% energia adicional para a tua barra de sangue vida.

Reset High Score Table (Reajustar Tabela Pontuações Máximas) - Escolhe entre YES (Sim) ou NO (Não) - por defeito é NO. Se seleccionares YES, o jogo reajustará a tabela das pontuações máximas.

Restore Factory Default (Restaurar as Definições por Defeito) - Selecciona esta opção sempre que desejares restaurar todas as opções para as definições por defeito.

Sound Test (Teste de Som) - Emite uma amostra dos vário sons que existem no jogo. Utiliza o D-Pad para a esquerda ou direita para circular através dos números. Prime qualquer botão para ouvir.

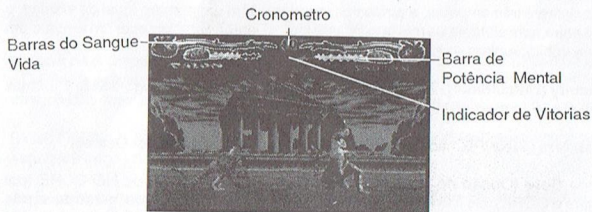
Music Test (Teste da Musica) - Escuta os diversos temas musicais do jogo. Utiliza o D-Pad para a esquerda ou direita para circular através dos números. Prime qualquer botão para ouvir.

Modify Controls (Modifica os Controlos) - Prime o Botão A, circula através das várias escolhas e faz ajustamentos à configuração dos teus botões. A nova configuração será exibida. Quando encontrares as configurações que gostas, prime o Botão Start para regressar ao menu Options.

SELECCIONAR UM DINOSSAURO

A seguir a teres seleccionado o tipo de jogo e definido as opções como desejavas, terás de seleccionar a tua personagem. Prime o D-Pad para a Esquerda ou Direita para salientar o dinossauro que desejas, então prime o Botão Start para seleccionar. Por momentos o ecrã correspondente do Dinossauro aparece, começando o combate posteriormente.

Nota: Se dois jogadores estão a jogar, o segundo jogador deve premir o Botão Start para activar o pódio e seleccionar um dinossauro.

FURIA!

Agora que os preliminares estão acabados, prepara-se para o combate! O ecrã de combate principal apresenta o nome de cada dinossauro, uma Barra de Sangue Vida vermelha, uma Barra de Potência Mental e um Cronometro. Vários outras funções aparecem no ecrã durante cada combate. Lê o seguinte para te familiarizares com o combate:

Barra de Sangue Vida - A barra vermelha da vida é apresentada atrás do nome do teu dinossauro no topo direito ou esquerdo do ecrã. Diminui à medida que és atingido, e o combate termina quando o vermelho da barra de um dinossauro se esgotar.

Barra de Potência Mental - Esta barra amarela está localizada por baixo do nome e indica a potência ou capacidade mental do teu dinossauro. Quando o amarelo da barra se esgota, o teu dinossauro ficará tonto e vulnerável - mas não derrotado. Podes eliminar a tontura movendo o D-Pad rapidamente às voltas em qualquer direcção, ou quando o teu oponente te atinge com um dos diversos golpes.

Cronometro - Podes ajusta-lo de vária formas distintas para cronometrar os assaltos. Quando o tempo se aproxima dos 10 segundos, nos restantes segundos ouvirás um "bip". Este é o teu aviso de que o combate está a terminar. Se o tempo acabar antes de um dinossauro ser derrotado, a terra irá lançar ambos os combatentes no ar. O dinossauro com mais sangue vida vencerá o combate.

Ícone de Vitória - De cada vez que vences um assalto, um ícone aparecerá por baixo do cronometro no lado do vencedor.

Combinações de Golpes - Durante cada combate, os dinossauros podem infringir pesados danos nos seus oponentes com combinações de golpes. Quanto mais golpes combinados ligares, mais pesados serão os danos infligidos. Quando juntas uma boa combinação de golpes, o número de combinaões aparece do lado direito ou esquerdo do ecrã.

DOMINIO DA URTH

De cada vez que ganhas um combate no modo GAME, o ecrã Urth aparece e diz-te qual a porção do mundo que conquistastes. Continua a ganhar os teus combates até teres conquistado toda a superfície. Uma vez conquistada a Urth, o teu dinossauro enfrentará todos os outros dinossauros, um de cada vez, no Recinto da Batalha Final. Não à tempo e a tua Barra de Sangue Vida não se restabelecerá, por isso terás de te livrar dos teus inimigos o mais rápido possível. Se definiste o jogo para permitir que continue, poderás escolher para continuar se o teu dinossauro for vencido.

COMO RECUPERAR FORÇAS

No modo 1 Player, no nível de dificuldade 7 ou mais alto, o teu dinossauro necessitará de recuperar forças para a batalha final. Este processo ocorre depois de teres derrotado todos os outros dinossauros. Para recuperar, terás de comer o máximo de devotos possível em 20 segundos. Para come-los, prime e mantém premido os Botões 1, 2, 3 e 4 e move o D-Pad A/B/R/C.

DESCRIÇÃO E MOVIMENTOS DOS DINOSSAUROS

Lê as seguintes descrições para te familiarizares com cada um dos dinossauros disponíveis no Primal Rage.

Referências a botões em cada descrição são listadas como números. Números 1 até 4 referem-se aos botões no teu controlador de 3 e 6 botões.

NO PRIMAL RAGE À MUITOS OUTROS GOLPES ESPECIAIS E SECRETOS, POR ISSO TENTA QUALQUER COISA!

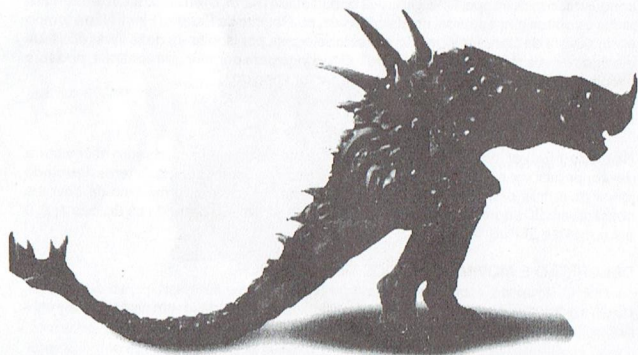
ARMADON

Ao longo de mais de um milhão de anos, Armadon viveu na sua caverna abaixo da crosta terrestre, telepaticamente unido à biomassa. O Cataclismo e as batalhas pela supremacia do planeta em mudança torturavam-no, de forma que ele subiu para, de uma vez por todas, resolver a questão.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Ataque ao focinho
Botão 2 = Ataque alto ao focinho
Botão 4 = Golpe de cauda
Botão 4 + D-Pad para Baixo = Golpe de cauda por cima da cabeça
Botão 2 + D-Pad para Baixo = Ataque alto e profundo ao focinho
Botão 4 + D-Pad para Cima = Golpe de cauda em salto
Botão 2 + D-Pad para Cima = Ataque ao focinho em salto

MOVIMENTOS ESPECIAIS

DONZELA DE FERRO - Manter premidos os Botões 2 + 3 e D-Pad R/C/A (Retroceder/ Cima/Aproximar)

BLIZZARD

Blizzard é um deus nobre, a essência do espírito animal. Congelado durante milénios no interior de um imenso glaciar nos Himalaias, Blizzard foi libertado quando o Grande Meteorito colidiu com a Terra. Ele vive no alto das montanhas, descendo apenas quando ameaçado. O seu poder animal e sabedoria provenientes da experiência acumulada com a idade, tornam-no quase imbatível.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Golpe direito
Botão 2 = Golpe esquerdo
Botão 3 = Soco baixo de esquerda
Botão 4 = Gancho de esquerda
Botão 4 + D-Pad para Baixo = Golpe com a perna
Botão 1 + D-Pad para Cima = Cotovelada no ar
Botão 4 + D-Pad para Cima = Pontapé no ar

MOVIMENTOS ESPECIAIS

SOPRO DE GELO - Manter premidos os Botões 1 + 2 + 4 e D-Pad R/A (Retroceder/ Aproximar)

CHAOS

Chaos, o mago mais poderoso do primeiro continente, queria controlar a evolução da humanidade. Durante a sua busca por poder, ele lançou um poderoso feitiço que se voltou contra ele e o transformou numa repugnante besta, forçado a revolver-se na sua própria imundice para a eternidade. Durante o Cataclismo, Chaos suplicou a Throshti, deus de Carrion, pela liberdade. Para restaurar a sua grandeza, ele tem que derrotar todos os inimigos. Quando a sua tarefa estiver concluída, Chaos irá reconquistar o controlo da sua vida e liderar a sua tribo para o esplendor.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Golpe esquerdo
Botão 2 = Golpe cruzado pela direita
Botão 3 = Soco baixo
Botão 4 = Golpe com a cabeça para a direita
Botão 4 + D-Pad para Baixo = Golpe com a perna
Botão 1 + D-Pad para Cima = Cotovelada no ar
Botão 4 + D-Pad para Cima = Pontapé no ar

MOVIMENTOS ESPECIAIS

VOMITO SUBITO (RÁPIDO) - Manter premidos os Botões 1 + 4 e D-Pad C/A (Cima/Aproximar)

DIABLO

Diablo é a maldade personificada na sua forma mais pura. Ele foi libertado de uma prisão de chamas bem nas profundezas da Terra, para o qual ele foi conduzido pela dor e tormento causado nos Grandes Cataclismos. Quando ele conquistar o planeta, viverá apenas para o torturar. Se ninguém ficar para se lhe opor, ele queimará o planeta inteiro, poupando apenas os cruéis e perversos.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Dentada
Botão 2 = Dentada rápida
Botão 3 = Rasgo com a perna direita
Botão 4 = Golpe com a cauda
Botão 1 + D-Pad para Baixo = Dentada baixa
Botão 4 + D-Pad para Baixo = Golpe baixo com a cauda
Botão 2 + D-Pad para Cima = Dentada em salto e investida
Botão 4 + D-Pad para Cima = Pontapé em salto

MOVIMENTOS ESPECIAIS

TOCHA - Manter premidos os Botões 1 + 3 e D-Pad C/A (Cima/Aproximar)

SAURON

Sauron é o deus da Fome. Quando foi libertado do seu sono de milhões de anos pela catástrofe, o seu instinto forçou-o a devorar carne humana de forma a permanecer imortal. As hordas esfomeadas da humanidade veneram-no mas temem a sua presença. Muitos humanos procuraram refúgio com outros governantes do planeta, Sauron tem que derrotar os outros governantes de forma a saciar o seu apetite com os seguidores destes.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Dentada
Botão 2 = Dentada com investida
Botão 3 = Rasgo com a perna direita
Botão 4 = Golpe com a cauda
Botão 2 + D-Pad para Baixo = Dentada alta na cara
Botão 4 + D-Pad para Baixo = Golpe baixo com a cauda
Botão 2 + D-Pad para Cima = Dentada com salto e investida

MOVIMENTOS ESPECIAIS

GRITO PRIMITIVO - Manter premidos os Botões 1 + 3 e D-Pad B/C (Baixo/Cima)

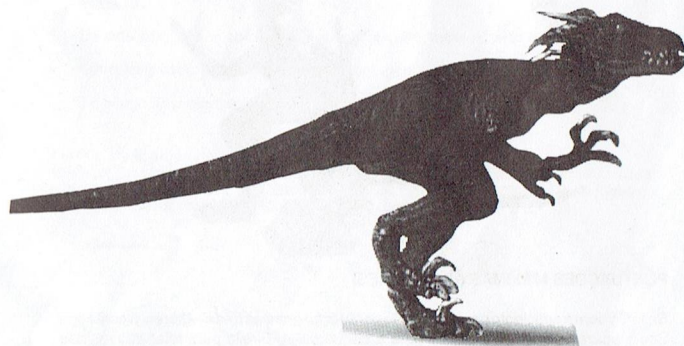
TALON

Talon foi o grande chefe do Clã Raptor numa ilha escondida do Pacifico Sul por milhões de anos. Quando o Grande Meteorito reordenou os continentes, a ilha de Talon ficou em contacto com o continente. Pretendendo assegurar a segurança das suas mulheres e filhos, Talon saiu para eliminar todos os perigos que ameaçavam o bem estar do seu Clã. Talon prefere uma vida de luxo, mantendo os humanos como gado e caçando-os por desporto.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Ataque com a garra esquerda
Botão 2 = Dentada alta
Botão 3 = Patada com garras inferiores
Botão 4 = Patada à meia volta com garras inferiores
Botão 3 + D-Pad para Baixo = Golpe deslizante com as garras
Botão 4 + D-Pad para Cima = Patada com salto usando as garras inferiores
Botão 2 + D-Pad para Cima = Ataque com garras saltando

MOVIMENTOS ESPECIAIS

AMOLGA CEREBROS - Manter premidos os Botões 2 + 3 e D-Pad R/C/A (Retroceder/ Cima/Aproximar)

VERTIGO

À muito tempo atrás uma feiticeira de seu nome Vertigo apareceu de uma outra dimensão. Numa grande batalha mágica durante as Guerras Mesozóicas, Vertigo foi banida para a Lua pelo mago Balsafas. A queda do meteorito enfraqueceu os velhos escudos o suficiente para Vertigo regressar e escravizar o planeta uma vez mais. Uma vez vitoriosa, ela planeia escravizar hordas de humanos e obriga-los a fazer algo de impensável, um palácio em múltiplas dimensões.

MOVIMENTOS BASICOS

Botão 1 = Dentada
Botão 2 = Dentada com investida
Botão 3 = Golpe com a cauda
Botão 4 = Golpe em seco com a cauda
Botão 1 + D-Pad para Baixo = Dentada baixa
Botão 2 + D-Pad para Baixo = Dentada baixa com investida
Botão 3 + D-Pad para Cima = Golpe no ar com a cauda
Botão 4 + D-Pad para Cima = Chicotada com a cauda em salto

MOVIMENTOS ESPECIAIS

CUSPIDELA VENENOSA (LENTA) - Manter premidos os Botões 2 + 4 e D-Pad A/A (Aproximar/Aproximar)

PONTUAÇÕES MÁXIMAS (HIGH SORES)

Se fores bom o suficiente para fazer uma pontuação entre as três melhores, o ecrã High Score aparecerá. Prime a D-Pad para a Esquerda ou Direita para rolar através das letras disponíveis, depois prime os Botões A ou B para seleccionar a letra.

GARANTIA

Este jogo tem a garantia de 3 meses contra qualquer anomalia verificada por deficiência de produção. O uso incorrecto, a tentativa de violação e a exposição excessiva ao calor não são consideradas para efeitos de garantia.
Para que esta garantia seja considerada, é necessário que os jogos com problemas sejam remetidos à Socabos - A. Ferreira & Alves, Lda. - Rua Espírito Santo 195 - Azurara 4480 V. Conde, acompanhados da **respectiva prova de compra.**

UTILIZAÇÃO DO CARTUCHO

O cartucho foi concebido exclusivamente para a Mega Drive da Sega.

Para uma utilização adequada:

1. Não molhar.
2. Não dobrar.
3. Não submeter a choques violentos.
4. Não expôr ao sol.
5. Não danificar.
6. Não aproximar de uma fonte de calor.
7. Não colocar em contacto com diluente, gasolina, etc.

- Se o teu cartucho se encontrar molhado, seca-o muito bem antes de voltares a utilizá-lo.
- Se está sujo, lava-o com muito cuidado com um pano húmido e sabão.
- Deverás guardá-lo sempre na sua embalagem quando o não utilizares.
- Se o jogo se prolongar muito, deverás fazer uma pausa.

AVISO: Para proprietários de televisores de projecção.
Imagens paradas podem causar danos irreversíveis no tubo da imagem ou marcar fósforo no Tubo de Raios Catódicos. Evite o uso repetido ou prolongado de jogos de vídeo nos televisores de projecção de grande écran.